

АКТУАЛЬНІСТЬ ІНФОРМАЦІЇ ПРИ ІНТЕРАКТИВНОМУ ОБМІНІ У РОЗПОДІЛЬНОМУ ГРАЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Орлов Д.М., Бреславець В.С.

*Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут»,
м. Харків*

Важливим фактором обміну інформацією грального середовища є актуальність. Із сучасних засобів передачі даних велику кількість складають стільникові телефони та інші портативні пристрої за програмним забезпеченням Android та iOS. Актуальність інформації при інтерактивному обміні у розподільному гральному середовищі перш за все, важлива в мобільних додатках та іграх, адже це важливий фактор змісту атрибута, який вказує на позицію користувача у віртуальному та реальному просторі. Мобільні додатки стають складніше, як і складнішає обмін даними між мобільними пристроями і хмарної інфраструктурою. Якщо додати фактор відмінностей в швидкості передачі даних у операторів зв'язку по всьому світу - отримуємо систему, в якій для забезпечення необхідної користувачам швидкості та актуальності потрібно враховувати безліч параметрів, що впливає на продуктивність додатку та передачі даних до хмарних сервісів в різних регіонах, становлять відмінності між мобільними операторами в різних частинах світу. Таким чином, щоб гра могла отримувати актуальну інформацію та працювати в мобільних пристроях з низькою пропускнуою здатністю виникають завади, які більше стосуються маркетингових програм операторів зв'язку. Але несправності можуть виникати і з боку хмарної інфраструктури. У теорії, хмарні сервіси обробки інформації мають справлятися з періодами пікових навантажень, спрощуючи управління додатком, а послуги, що надаються постачальниками хмарних рішень, повинні спростити розробку різних мобільних додатків (не тільки ігор). І можливості хмар дійсно спростили використання нових можливостей, які потребують великих обчислювальних потужностей (таких як доповнена реальність). Успіх додатку підвищує навантаження на платформу провиною чому можуть стати перевантажені сервери. Розробляючи продукт потрібно прораховувати масштаби використання, щоб не виправляти безліч помилок, одночасно вирішуючи питання з серверними потужностями.